Чрево земли

Аболет

Качества: группа, разумный, гигантский

Особые качества: телепат

Щупальце (урон к10+3, расстояние); 18 ОЗ; броня 0

Инстинкт: повелевать

Глубоко под поверхностью земли, в пресноводных морях, не видевших света солнца, обитают аболеты — рыбы размером с китов со странными покрытыми слизью щупальцами-выростами, которыми те ощупывают лишённые света берега. Им прислуживают рабы: слепые жертвы-альбиносы любой расы, которой не посчастливилось наткнуться на них, лишённые разума и жизненной силы мощью чуждого разума аболетов. В глубинах они замышляют друг против друга, в то время как рыбные сектанты строят и копают вверх, в направлении к поверхности, до тех пор, пока когда-нибудь они не достигнут её. Пока они спят и грезят, и направляют своих бледных прислужников в исполнении их воли.

- Вторгнуться в разум
- Обернуть прислужников против врагов
- Начать воплощение замысла

Апокалиптический дракон

Качества: одиночка, гигантский, волшебный, божественный

Особые качества: металлическая чешуя в дюйм толщиной, крылья, сверхъестественное знание

Укус (б[2к12]+9 урона, пробивание 4, расстояние, мощный, месиво); 26 ОЗ; броня 5

Инстинкт: уничтожать мир

Конец всего наступит в пламени, пожирающем деревья, землю и сам воздух. Оно придёт на равнины и горы не из-за изнанки мира, но изнутри его. Порождённый чревом глубочайшей земли, восстанет Дракон, которому суждено уничтожить мир. После его пришествия всё сущее станет прахом и желчью, а Мир Подземелий — безжизненным гибнущим миром, дрейфующим по планарному пространству. Говорят, что поклоняться Апокалиптическому Дракону — значит познать безумие. Говорят что полюбить его — значит познать забвение. Пробуждение грядет.

- Начать природную катастрофу
- Выдохнуть стихии
- Действовать с совершенным предвидением

Порождение Хаоса

Качества: одиночка, аморфный

Особые качества: форма хаоса

Хаотическое касание (урон к10, ближний, дистанция); 19 ОЗ; броня 1

Инстинкт: подрывать существующий порядок

Изгнанный из города сектант находит пристанище в сёлах и деревнях. Обнаруженный там, он убегает в холмы и выскребает символы веры на пещерных стенах. Найденный снова и загнанный ножом и факелом в глубины, он пробирается всё ниже и ниже, пока, в глубочайших местах, он сбивается с пути. Сначала он забывает своё имя. Потом он забывает свой облик. Боги хаоса, почитаемые им, благословляют его новым.

- Переписать реальность
- Выпустить хаос из заточения

Чуул

Группа, крупный, осторожный

Особые качества: амфибия

Когти (урон к8+1, пробивание 3, ближний, расстояние, месиво); 10 ОЗ; броня 4

Инстинкт: разрезать

Твой худший кошмар о морепродуктах, воплотившийся в жизнь: жестокая разновидность получеловека, полурака, проклятая примитивным разумом и одарённая парой острых словно бритва клешней. В вонючих водах пещер скрываются необычные чудища, давно забытые, и чуул — одно из них. Если столкнёшься с ним, твоя лучшая надежда — тяжёлая палица, чтобы разбить панцирь, и, может быть, немного чесночного масла. Мммм.

- Раскусить что-то на две части могучими клешнями
- Отступить в воду

Глубинный эльф-убийца

Качества: группа, разумный, организованный

Отравленный клинок (урон к8, ближний, пробивание 1); 6 ОЗ; броня 1

Инстинкт: ненавидеть расы поверхности

Всё началось не так просто, как с войны из-за религии или территорий. К великому расколу среди эльфов привёл не спор среди королев. Причиной была печаль. Угасание мира, вызванное низшими расами. Слава всего, что было создано эльфами, начала трескаться, словно стекло. Тогда одни решили отдалиться от мира: сокрушённые печалью, они повернулись спиной к людям и гномам. Однако были и другие, которых одолело новое чувство. Чувство, неведомое ранее эльфам. Злоба. Ярость переполнила этих эльфов, исказила их, и они обратились против своих слабых родичей. После великого исхода под землю некоторым удалось выжить. Некоторые всё ещё прячутся среди нас с отравленными паучьим ядом клинками, неся это необычнейшее из наказаний — эльфийскую месть.

- Отравить
- Выпустить древнее заклинание

- Позвать подмогу

Глубинный эльф — мастер клинка

Качества: группа, разумный, организованный

Шипованный клинок (б[2к8]+2 урона, пробивание 1, ближний); 6 ОЗ; броня 2

Инстинкт: наказывать неверных

Глубинные эльфы потеряли сладость и спокойное миролюбие своих светлых родичей давным-давно, но они не утратили свою ловкость. Они передвигаются со скоростью и красотой, которая заставила бы заплакать глаз любого воина. Они тренировались во тьме. Их фехтовальное искусство стало проникнуто жестокостью, вышедшей на волю злобой. На смену сверкающим копьям эльфийских войн на поверхности пришли шипованные клинки и кнуты. Мастера меча кланов глубинных эльфов стремятся не просто убить, но заставить врага страдать каждой своей атакой. Их монетой стали ненависть и боль.

- Причинить неизмеримую боль
- Воспользоваться преимуществом темноты

Глубинный эльф-священник

Качества: одиночка, божественный, разумный, организованный

Особые качества: божественная связь

Кара (урон к10+2, ближний, расстояние); 14 ОЗ; броня 0

Инстинкт: нести возмездие богов

Духи деревьев и леди солнца находятся далеко, далеко от пристанища глубинных эльфов под землёй. Но они нашли новых богов, ожидающий возвращения своих чад. Божеств пауков, грибных лесов и чудовищ, перешёптывающихся в запретных пещерах. Глубинные эльфы, тесно связанные с окружающим миром, со злобой внимали своим новым богам, обретя новый источник силы. Ненависть, воззвавшая к ненависти, связала их мрачным союзом. Даже среди их злобы, благочестие смогло проявить себя.

- Сплести заклинание ненависти и злобы
- Воодушевить глубинных эльфов
- Передать знания богов

Дракон

Качества: одиночка, гигантский, ужасный, осторожный, накопитель

Особые качества: стихийная кровь, крылья

Укус (б[2к12]+5 урона, расстояние, месиво, пробивание 4); 16 ОЗ; броня 1

Инстинкт: царить

Они — величайшее и наиболее ужасное из того, что может предложить этот мир.

- Подчинить стихию своей воле

- Потребовать дань
- Действовать с презрением

Серый рвач

Качества: одиночка, крупный

Разрывающие когти (урон к10+3, ближний, расстояние, мощный); 16 ОЗ; броня 1

Инстинкт: служить

Сам по себе рвач является силой полного уничтожения. Гигантская кожистая тварь с пастью несокрушимых зубов и столь же острыми когтями, рвач наслаждается лишь разрыванием всего на куски: камень, плоть или сталь — не имеет значения. Однако, серый рвач редко встречается в одиночку. Они привязываются к другим созданиям: некоторые — при рождении, некоторые — уже будучи взрослыми. Серый рвач будет идти за тем, к кому привязался, по пятам, принося им подношения мяса и защищая по ночам. Найти свободного рвача - значит обеспечить себе гарантированное богатство. Конечно, если ты сможешь выжить, чтобы его продать.

- Разорвать на куски

Магмин

Качества: орда, разумный, организованный, накопитель

Особые качества: огненная кровь

Раскалённый молот (к6+2 урон, ближний, расстояние); 7 ОЗ; броня 4

Инстинкт: творить

Похожие внешне на гномов и столь же трудолюбивые магмины являются одними из глубочайших обитателей Подземелий. Магмины, обитающие в городах из латуни и обсидана, возведённых возле расплавленого ядра планеты, посвящают свою жизнь ремеслу — особенно ремеслу огня и связанным с ним магическим предметам. Угрюмые и загадочные, они нечасто снисходят до разговора с просителями, появляющимися у ворот, даже если те нашли способ выжить в адской жаре. Но даже при этом, они ничто не уважают так, как искусно сделанный предмет, а стать учеником кузнеца магминов — значит овладеть тайнами, неведомым кузнецам с поверхности. Как и многое другое, посещение магминов — опасная игра с высокими ставками.

- Предложить сделку или обмен
- Нанести удар огнём или магией
- Предоставить необходимый предмет за оплату

Минотавр

Качества: одиночка, крупный

Инстинкт: безошибочное чувство направления

Топор (урон к10+1, ближний, дистанция); 16 ОЗ; броня 1

Инстинкт: заточать

Голова человека, тело быка. Нет, подожди, я всё перепутал. Голова быка и тело человека. Иногда подковы? Так ли это? Я помню, что прошлый король говорил что-то про лабиринт? Чёрт возьми! Знаешь, я не могу думать под таким давлением. Что это было?! Боги, я думаю, он приближается...

- Запутать
- Заставить заблудиться

Нага

Качества: одиночка, разумная, организованная, волшебная, накопитель

Укус (урон к10, ближний, дистанция); 12 ОЗ; броня 2

Инстинкт: возглавлять

Амбициозные и территориальные прежде всего, наги редко обходятся без отлично организованного и коварного культа последователей. Ты заметишь их следы во многих горных селениях: змеиный знак, начертанный на стене таверны, или сожжённая до основания местная церковь. Пропажи людей в шахтах. Мужчины и женщины, носящие знак змея. В сердце всего этого находится нага: существо древней расы, павшей в забвение, но всё ещё гордо держащее человеческую голову над свернувшимся в кольцах змеиным телом. Существует множество разновидностей этих существ, различающиеся своим происхождением и назначением, но все они - коварные интриганы и волшебники, с мощью которых стоит считаться.

- Отправить последователя на смерть
- Использовать магию древних
- Предложить сделку или договор

Саламандра

Качества: орда, крупный, разумный, организованный, планарный

Огненное копьё (б[2к6]+3 урона, ближний, расстояние, малая дистанция); 7 ОЗ; броня 3

Особые качества: подкоп

Инстинкт: пожирать в пламени

Раскопки обнаружили то, что в отчётах называлось базальтовыми вратами. Чёрный камень, покрытый расплавленными рунами. Когда его выкопали, маги объявили его неактивным, но дальнейшие сведения показывают, что это предположение было некорректным. Пропала вся экспедиция. Когда мы прибыли, ворота сияли. Их свет заполнял всю пещеру. Уже со входа нам было видно, что всё пространство было переполнено этими созданиями - подобными людям с красной и оранжевой кожей, высокими словно людоед, но со змеиными хвостами вместо ног. Они были одеты, к тому же: некоторые из них были экипированы в броню из чёрного стекла. Я хотел отступить, но сержант не слушал. Вы уже прочли о том, что произошло дальше, сир. Я знаю, что я единственный, кому удалось выжить, но мои слова верны: врата открыты. И это только начало!

- Призвать стихийное пламя

- Растопить ложь